

РАЗДЕЛ 2. ДУХОВНО-НРАВСТВЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ РОССИЙСКОГО ОБЩЕСТВА

ГРНТИ 13.11.47

УДК 130.2

О. Н. Новикова

УГЛТУ, Екатеринбург

O. N. Novikova

USFEU, Yekaterinburg

ТРАНСФОРМАЦИЯ НАЦИОНАЛЬНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В КОНТЕКСТЕ ИГРОИЗАЦИИ БЫТИЯ ЧЕЛОВЕКА TRANSFORMATION OF NATIONAL IDENTITY IN THE CONTEXT OF GAMIFICATION OF HUMAN EXISTENCE

Трансформация национальной идентичности рассмотрена в проявлении некоторых игровых практик, получивших распространение в современной российской культуре, идентифицировавших виртуальную форму игроизации бытия человека.

The transformation of national identity is considered in the manifestation of some game practices that have become widespread in modern Russian culture which identified a virtual form of gamification of human being.

Ключевые слова: игроизация, национальная идентичность, игровые практики.

Key words: gamification, national identity, gaming practice.

Исторически, в русской культуре игра, игровая деятельность, проявляясь в обрядово-ритуальной форме, функционально и технологично обрабатывала необходимые житейские навыки, являлась способом передачи представлений о жизни, определяла коллективное самосознание и взаимодействие в коллективе. Она служила завуалированным способом личной самоидентификации, обнажая и одновременно нивелируя проблемы, актуализируя личные потребности и коллективные установки. Традиционная игра, обладая амбивалентными чертами, объединяла в себе как унифицированные национальные, так и самобытные индивидуальные формы проявления бытия человека.

Используя социокультурный подход, проанализируем типичные формы проявления современных игровых практик, преобразующих не только жизнедеятельность человека, но и влияющих на его национальную идентичность. Сегодня, коллективная игра фактически не присутствует в жизни российского современника, подменившись индивидуальными игровыми практиками.

Современное бытие человека пронизано игровыми практиками, которые мы определяем как инсайт-проект жизненного события, направленный на личностное и профессиональное самоопределение, видоизменяющий

мир и самого себя, формирующий зависимость от игрового формата. В нем правила легко корректируются благодаря осознанной нацеленности на формирование конкретного навыка, предполагающего нарушение правил для достижения личной победы. Игровая деятельность приобретает утилитарно-прагматичную функцию, где главенствует не сам процесс, а конечный результат: выигрыш, меркантильный интерес, слава, признание. В эпоху постмодерна практика традиционного игрового взаимодействия подменена суррогатами игрищ, пришедших из глобального западного мира, трансформирующих русский менталитет.

Исторически формирование русского менталитета осуществлялось в сказочно-былинном эпосе, актуализировавшем смысловые вопросы о совершенствовании себя и окружающего мира, используя метафизичность поступков героев как путь гармонии между человеком и обществом. В эпоху цифровизации и виртуализации культуры подрастающие поколения получают опыт не из эпического сказания, формирующего идеалы и ценности бытия, а из виртуальных игровых площадок, социальных сетей, кино и мультипликационных фильмов, чье содержание и технологии компилируются различным сочетанием форм и ценностных оснований. В виртуальной среде знакомый материал (сказка, миф, предание, литературное произведение) приобретает новый статус, характер, за счет поступательности сюжета, поддерживаемого интригой возможности собственного выбора, изменения финального действия. Современное информационное пространство формирует новый культурно-исторический тип человека – Homo mobiludens, не только зависимый от мобильных девайсов, гаджетов и приспособлений, но и преобразующий все знания о мире через виртуальную форму игроизации собственного бытия. Ведь игровые элементы проникли во все формы и качества его жизнедеятельности.

Современные виртуальные игровые практики создают новый культурно-значимый текст, воспринимаемый как «конденсатор культурной памяти» [2, С. 296], отражающий национальную картину мира, эпоху, личность и ее ментальность. Достаточно вспомнить, как изменились трактовка и визуализация образов русских народных сказок («Маша и медведь», «Три богатыря», «Три медведя», «Колобок» и др.) благодаря появлению мультипликационных и виртуально-игровых гиперисторий. Герои современных сказок, мультфильмов, виртуальных игр в ходе развития сюжетной истории не трансформируют свои характеры и качества на более положительные. Они предлагают в виртуальном контексте сделать самостоятельный выбор, по ходу игры или многосерийности сюжета, принять собственное решение, предъявляя героев в различных ракурсах. Современная медиареальность нацелена не на формирование общей картины мира, национальных ценностных ориентиров, адаптируя, она предлагает поливариативные ответы для выхода из рискованных социальных ситуаций,

описывает различные формы коммуникации, представляет к самостоятельному выбору универсальные нормативы и стандарты социального бытия.

Многоликое киберпространство в единой эклектике соединяет мир фэнтези с мистическими откровениями (многочисленные предсказания, виртуальные системы гадания), визуализирует духовные доктрины без должной сакральности и святости (появление религиозных символических симулякров). В многообразных игровых практиках оно обеспечивает потребность человека в трансцендентном, наполняя его духовный мир виртуальной формой игроизации бытия, предоставляя полную свободу в трансформации образов святого и значимого, обеспечивая легкий путь взаимодействия с Абсолютом.

Все больше россиян начинают жить в сети не только частной собственнической жизнью, но и переносят туда важные и серьезные, события своего народа и страны. Достаточно вспомнить популярность и отклик участия в таких социокультурных цифровых мероприятиях как «Спасибо деду за победу», «Я помню, я горжусь», «Бессмертный полк онлайн» и другие.

Виртуальные выставки, тематические сайты, посвященные поиску родственников – участников ВОВ, публикация интересных материалов про ВОВ, архивные документы и хроники, с одной стороны, продолжают традицию, являясь данью уважения памяти тем, кто сражался, с другой – допускают публикации материалов, не соответствующих истине, подчас искажающих факты, функционирующих по принципу «желтой прессы». Руководители и модераторы данных сообществ для привлечения большего количества народа и трансляции личных взглядов и идей используют псевдоисторический материал (неподкрепленный документально), делая акцент на значимых для россиян словах, таких как родина, память, победа, героизм народа и другие.

На формирование чувства патриотизма у россиян оказывают влияние духовные скрепы, проявляющиеся в игровой практике как интернет-мемы (единица культурной информации), объединяющие в многоликой символической значимости содержания таких слов, как родина, семья, победа, милосердие, государство, народ и др. Используя в качестве основы легко узнаваемый всеми технообраз, мем позволяет не только привлечь внимание к значимому событию или явлению, но и унифицировать напряженность восприятия данного феномена, создав новый культурный текст. В игровой символике мема упрощается проблема и выделяется содержательная значимость, без постижения причин и следствий данного явления. Данные игровые практики, с одной стороны, визуально идентифицируют объединяющие знаковые символы русского народа, но, с другой стороны, в гротескной подаче материала нивелируют их значение и ценность.

Как национальный архетип, символический образ героев Российской истории и Великой отечественной войны эксплуатируется в компьютерной игре, становясь средством формирования как патриотично ориентированных сограждан, так и их противников. Разработчики цифровых игр сознательно делают историческую игру доступной и понятной, скрывая смерть, лишения, последствия военных действий театрализованной романтическойностью. На многочисленных игровых площадках используются реальные истории военных подвигов из жизни советских героев, так например, в игре «Call of Duty: World at War» – персонаж Виктора Резнова компилирует в себе черты героев Советского Союза – Якова Павлова и Василия Зайцева, а в виртуальных игровых практиках «Битва за Москву», «Взятие Берлина» действующими персонажами становятся воины с фамилиями и близким внешним обликом реальных людей, принимавших участие в данных исторических событиях.

Используя «избирательный реализм», разработчики компьютерных игр редко включают в сюжетную линию виртуальных миров мирных жителей, женщин и детей, чтобы исключить принятие сложных этических решений в определенных ситуациях игроком. Фейковые искажения сюжетных линий, как, например, в игре Company of Heroes-2 и других подобных цифровых площадках, смещают архетип врага с нацистских оккупантов на органы НКВД и ориентируют на формирование ложного имиджа русского воина. Так осуществляется переинтерпретация исторической памяти, разрушающая не только личностную, но и национальную идентичность.

Большое количество сознательно организованных социальных игровых практик для молодежи использует традиционные сюжеты, мотивы и скрепы как «высшей форме социализации, способу связи человека с коллективными сущностями своей истории, акту отождествления себя с главными ценностями и святынями ядра своей культуры» [1, С. 40.]. В данных игровых мистериях, ритуалах, молодежных площадках современник приобщается к базовым ценностям социокультурной реальности, совмещающих в себе потребности Российского общества и интересы человека (молодежные площадки «Вперед молодежь», «Территория смыслов», «Воображариум», лагеря «Химия», «Лом», «Маяк», «Артек -30», форумы «Селигер», «Утро» и т. д.). Благодаря игровому формату организации данных мероприятий молодое поколение принимает и понимает символику, смысловую константу и реформаторство социополитической ситуации современной России и на игровой практике проявляет свое участие в преобразовании ее социокультурных событий.

Потенциал любых игровых практик проявляется в «облегченном процессе познания», возможности самоактуализации, самореализации, а следовательно, проявления альтернативной деятельности, невозможной

в действительности. Внешне выказываемая апатичность и отстраненность от участия в политической жизни страны компенсируется интеллектуальными соревнованиями, шоу-программами, выстроенными на технологии словесных баталий, интеллектуально предъявляющих своим оппонентам ту или иную точку зрения. На данном игровом формате выстроены все политические, социальные шоу, где горячие темы, проблемные ситуации разыгрываются в зрелищно-эффектной постановке. Большое количество шоу-программ, представленных на Российском телевидении («Время покажет», «Максимум», «Кто против», «60 минут», «Суд времени» и др.), в формате интерактивного диалога стремятся найти ответы на вопросы национального и духовного кризиса, освобождая от распространенных культурных страхов и предубеждений, развлекая и удерживая своим игровым форматом зрителя (зрелищность, эпатаж, состязательность, интерактивность, легкость вхождения в виртуальное пространство и др.). Все выше перечисленное также является примером проявления новой виртуальной формы игроизации бытия человека, направленной на поиск собственной национальной идентичности.

Современные процессы глобализации, унификация смыслов, ценностей и качеств жизни приводят к тому, что игровые практики, как и любые другие формы деятельности, трансформируют этническую идентичность. Игровые практики потеряли свое главное предназначение: передача аксиологических координат бытия, межпоколенного опыта, воспитание коллективного духа, чувства единения, нравственно-волевых качеств, необходимых для адаптации в конкретной культурно-исторической общности. Пришедшие из глобального мира прагматичные игровые практики негативно сказываются на формировании этнокультурной идентичности русского этноса и проявляются в виртуальной форме игроизации его бытия, нивелируя национальные черты и своеобразие русской национальной культуры.

Библиографический список

1. Козин Н. Г. Идентификация. История. Человек // Вопросы философии. – 2011. – № 1. – С. 37–49.
2. Лотман Ю. М. О трех функциях текста / под. ред. В. К. Кантора. – М.: РОССПЭН, 2009. – С. 294–309.